

## DUDO: INSTRUCCIONES

### CONTENIDO

- 2 DADOS
- 3 MUSEOS

### JUGADORES

SE REQUIEREN 12 ARTISTAS-JUGADORES Y UN LANZADOR DE DADOS.

### OBJETIVO DEL JUEGO

ESTIMULAR LA LIBRE COMPETENCIA, EL EMPRENDIMIENTO Y EL JUEGO LIMPIO EN LAS ARTES VISUALES.

### PREPARACIÓN

CADA JUGADOR CONDENSARÁ SUS INTERESES PRODUCTIVOS, SU IMAGINARIO INDIVIDUAL Y SU METODOLOGÍA OPERACIONAL EN UNA IMAGEN ICÓNICA, QUE DÉ CUENTA DE SU IDENTIDAD COMO AUTOR DE BIENES SIMBÓLICO-ARTÍSTICOS. UNA VEZ QUE LOS DOCE JUGADORES HAYAN ESCOGIDO LA IMAGEN QUE LOS REPRESENTARÁ, SE ARMARÁN LOS DOS DADOS, CADA UNO CON SEIS IMÁGENES.

### EL JUEGO

EL CROUPIER LANZARÁ AMBOS DADOS A LA VEZ, 6 VECES POR MUSEO, OBTENIENDO EN CADA TIRADA DOS GANADORES.

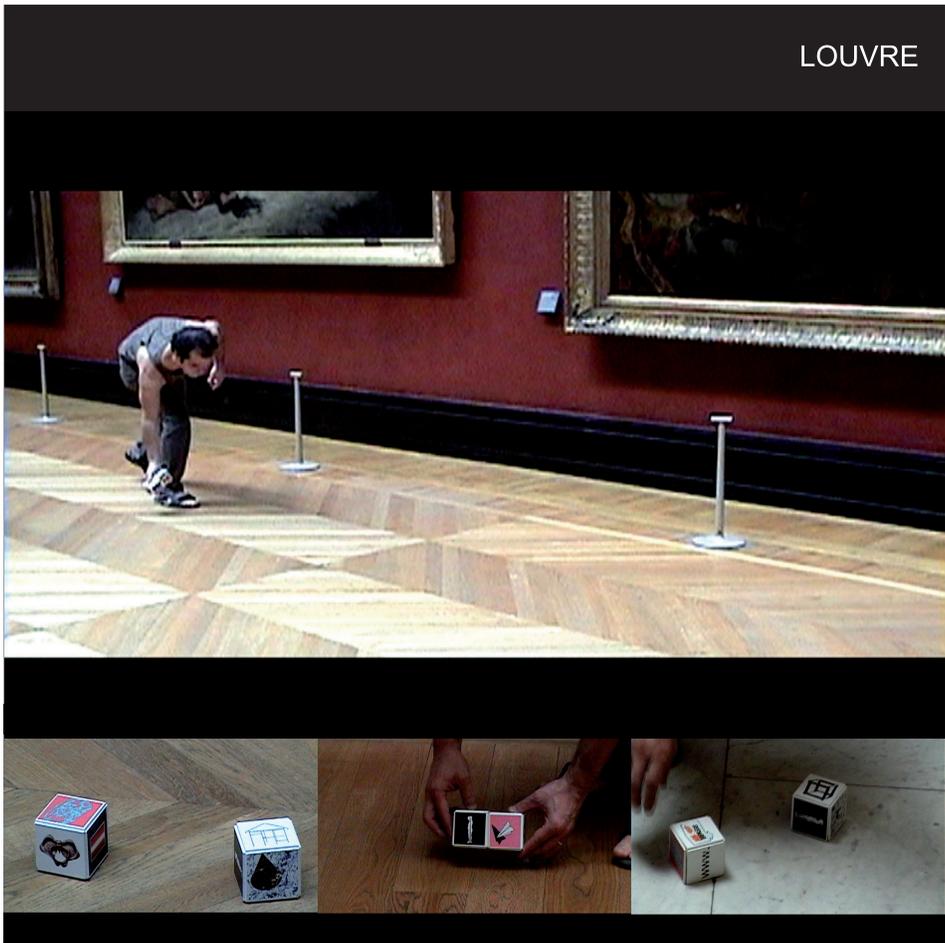
### FINAL Y GANADOR

EL JUEGO CONCLUYE CUANDO AMBOS DADOS HAN SIDO LANZADOS 18 VECES, EN SALAS PREVIAMENTE ACORDADAS.

EL JUGADOR QUE OBTENGA MÁS APARICIONES EN EL LADO SUPERIOR DEL DADO SERÁ EL GANADOR.

### PREMIO

EL GANADOR TENDRÁ COMO PREMIO LA PORTADA DEL CATÁLOGO DE DUDO, EN CASO DE EMPATE, AMBOS FINALISTAS OBTENDRÁN LA PORTADA DEL CATÁLOGO.





## EFECTO "CROUPIER"

Guillermo Machuca

"Toute Pensée émet un Coup de Dés"  
Mallarmé

### El Azar

No existe el azar sin un sistema previo de reglas. Aquí importan las relaciones tramadas entre proyecto y ejecución, esquema y acción. De otro modo la aleatoria irrupción del azar se consumiría en su propia radiación. El dripping de Pollock lo confirma: sirve de ejemplo de una necesaria reserva política respecto de los condicionamientos racionales que regulan la violencia de su impulso, la virulencia de su energía inicial. En este sentido, el dripping de Pollock no sería otra cosa que una renovada manifestación de un principio básico de toda contraestética dadaísta, a saber: el que sugiere que la lógica no sería más que una etapa de la casualidad. El rendimiento político del azar dependería, en este caso, de su efecto contaminante ejercido sobre los límites que separan –racional y técnicamente– los fluidos de la existencia. Por lo general, esta contaminación resulta explícita al momento de ser tensionada con aquellos espacios perfectamente regulados a nivel práctico y social (edificaciones, urbanizaciones, sistemas sociales, colectivos, gregarios, etc.). "El azar es libertad con respecto a las leyes de la lógica –escribió Argan–; pero es también la situación de necesidad mediante la cual, viviendo cada instante, se abordan situaciones imprevistas. La salvación no se encuentra en la razón que hace proyectos, sino en la capacidad de vivir con lucidez la casualidad de los eventos". El azar resulta, en este sentido, una garantía de la existencia. Y esta garantía supone una violenta economía del gesto, del partir –en el proceso estético– de cero (el "grado cero" que inauguran los cuadrados de Malevich y los ready-mades de Duchamp).

### Una Sola Frase

Las reglas que rigen lo imprevisto en el proceso estético –y que atraviesan los drippings de Pollock– refuerzan el carácter sistemático del mismo. Los sistemas existen para ser pervertidos por la lógica de la casualidad; esto contraviene los más férreos presupuestos de todo arte "expresivo" (asociado a las ínfulas originarias del gesto estético). En esto reside la severa gratuidad del juego estético. Consideremos, en este punto, una máxima de Barthes (extraída de un lingüista cuyo nombre el desaparecido escritor francés confesó, en el "Grano de la voz", haber olvidado): "Cada uno de nosotros no dice más que una sola frase que únicamente la muerte puede interrumpir". El sistema lúdico del arte se asemeja al juego del ajedrez o al juego de los dados ("el golpe de dados nunca abolirá el azar", reza una conocida expresión poética de Mallarmé).

El lenguaje puede ser sistemáticamente reducido al máximo o al mínimo (de las frases a los monemas y fonemas); pero –según la reiteración compulsiva analizada por Barthes– desde que se adquieren los rituales del habla éste se encuentra fatalmente condenado a su repetición continua, hasta verse violentamente interrumpido por el infinito o la muerte.

Más allá de sus aspectos meramente sentimentales o vitalistas, la gratuidad esencial al juego –en particular al estético– posee una indisoluble ligazón con el pensamiento analítico. La diferencia entre arte y ciencia reside en la búsqueda del resultado, en la comprobación de las premisas. ¿Qué importa el resultado en el proceso estético? (nos referimos, obviamente, como prueba o demostración) De manera equidistante al pragmatismo alentado por el saber científico, el proceso estético se encontraría más cercano a los azares propios de cierta especulación filosófica; en particular luego de la crisis del saber ilustrado. Lyotard, respecto de esto, apuntó lo siguiente: “un escritor o artista postmodernista está en la misma situación que un filósofo: el texto que está escribiendo, la obra que está realizando, no están gobernados en principio por algo ya existente... los artistas y escritores, por tanto, trabajan sin reglas, trabajan en orden a establecer reglas de lo que habrá de ser producido”.

#### De Santiago a París

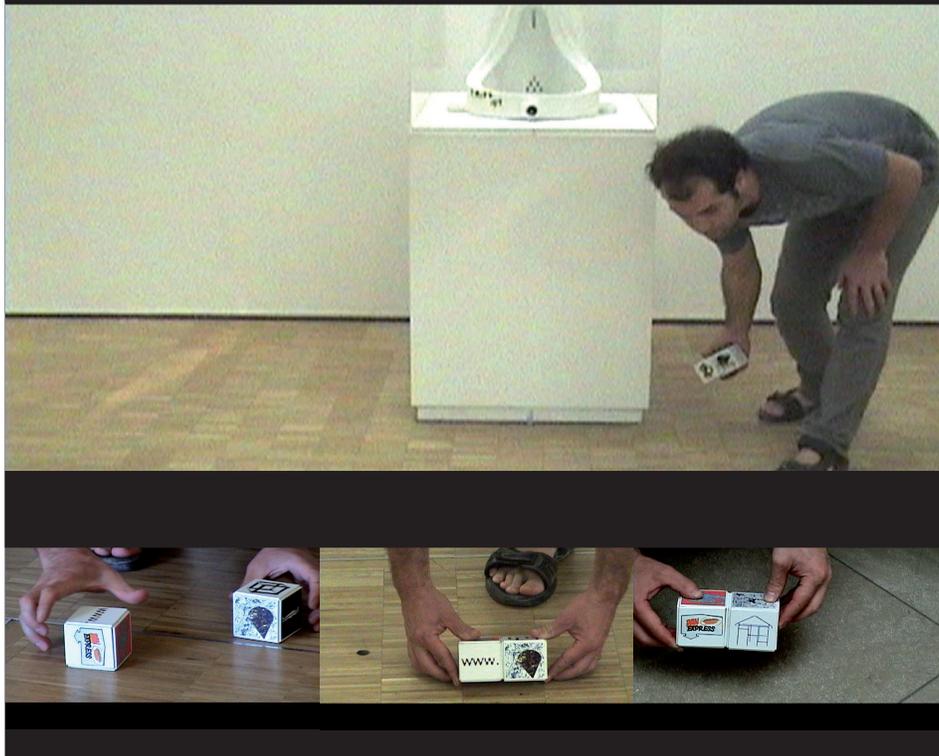
El hecho de que el proceso estético cifre sus reglas en una repetición cuya signatura sólo se restrinja a “establecer reglas de lo que habrá de ser producido”, o que funde su peculiar proyecto en la “capacidad de vivir con lucidez la casualidad de los eventos”, supone de entrada una intensa relación entre el sedentarismo de su esquema (proyectivo) y el nomadismo de su despliegue espacial y temporal.

Desde el romanticismo sabemos que la “experiencia” del viaje le ha otorgado al proceso estético su marca menos solidaria con la tradición académica del arte. Moverse, desplazarse –ya sea de forma física o mental– constituye un recurso político del discurso estético. En dicha travesía la rigidez de los esquemas y conceptos ha solido ser pervertida o contaminada por los imprevistos saldados por el encuentro y el choque de las experiencias, por las fricciones de los cuerpos (pensemos, en este caso, en las violentas conflagraciones surgidas del viaje o huida de Moisés a la Tierra Prometida, según Freud).

La poética del viaje –como se ha insistido con frecuencia– ha sido decisiva para la conformación artística local. Se trata de un asunto tanto energético como político; supone un despliegue temporal y territorial del producto artístico; una política de expansión y, por tanto, una mayor visibilidad pública, expositiva (considérese, en este sentido, los alcances políticos de obras como las “Aeropostales” de Dittborn). El presente proyecto, Dudo, de los alumnos del Magister en Artes Visuales de la Universidad de Chile: Jaime Alvarado, Angela Cura, Francisca Martínez, Joselyne Contreras, Estefanía Villalobos, Claudia Müller, María Elena Cárdenas, Carla Motto, Felipe Cooper, María Jesús Seguel, Matías Labbé, Rosario Ateaga y Raimundo Edwards, juega con dicha posibilidad; y lo hace de forma despojada de los otroras signos e imágenes correspondientes a un período histórico marcado por la catástrofe y el daño mnemotécnico. Frente al peso inconsumado de la historia, los signos escogidos aquí pertenecen –en la mayoría de los casos– a las “mitologías personales” en la acepción contraépica del término. “Ya no vivimos la aceleración de la gran historia, sino la aceleración de la pequeña historia”, sostuvo Barthes hace casi medio siglo atrás.

Esta aceleración de la pequeña historia, ha sido llevada al pie de la letra por los integrantes de Dudo. Efectivamente, de la puesta en escena de doce pequeñas historias y su correspondiente traslado. ¿De qué forma? ¿En qué dirección? Gracias a la evocación del juego de dados y su consecuente relación entre proyecto y azar. Entre sedentarismo y nomadismo. Como todo proyecto, las caras del juego se encuentran determinadas al máximo o al mínimo: doce caras que corresponden a la totalidad de la suma de las unidades intervenidas, realizada de manera individual y ajustada a las características de la obra previa de cada uno de los participantes. Una cara para cada artista, exceptuando el caso de Raimundo Edwards, quien, en condición de croupier tuvo el privilegio de trasladar y luego arrojar los dados de manera consecutiva en tres museos de París (el lugar de la esperanza para nuestros artistas decimonónicos).

En este despliegue (una aerpostal de Dittborn sin las coacciones de los hilvanes y pliegues), la obra se hace en su traslado productiva, se vuelve operativa en la medida que se consume en los lugares donde ha sido arrojada, dispuesta o depositada frente a la presencia de otras obras cuya garantía se fundamenta en el peso museal o institucional (Museo del Louvre, 01 de Julio; Museo Pompidou, 02 de Julio; Museo D’Orsay, 03 de Julio). Frente a obras como las de Rembrandt, David, Delacroix, Duchamp, Matta y Pollock, entre otros, el juego de dados tiene como única garantía la promesa del azar, como la esperanza activada por el golpe de dados de Mallarmé frente a las coacciones de la lógica.



## DUDO

La acción Dudo constituye el examen final del taller de Análisis Visual, a cargo de Enrique Matthey, del primer semestre de 2009 del Magíster en Artes Visuales de la Universidad de Chile.

Este examen consistía en realizar una obra individual que debía contener los aspectos fundamentales de nuestro trabajo. Pero formalmente tenía que ser muy distinta a lo que hacemos, al nivel de no reconocerse la autoría en una primera instancia. Las condiciones de presentación de estas obras debían ser en un montaje realizado en conjunto por todos los integrantes del curso. Teniendo estos requerimientos en consideración, decidimos abordar el problema planteando una obra colectiva. Esta decisión fue activada por la insistencia de uno de ellos -Raimundo Edwards- por estar presente de alguna manera en el examen, pese a que tenía un viaje planificado con anterioridad a Europa en la misma fecha. La solución ha sido seguir literalmente las instrucciones del encargo planteado, creando y construyendo un juego: compuesto por dos cubos -funcionan como dados- que contienen una impresión de la síntesis gráfica del trabajo de cada uno de los integrantes del grupo, en total 12 imágenes. El decimotercer integrante es Edwards, que se encargó de trasladar los cubos a París y asumió la labor de tirarlos en tres museos: Louvre, D'Orsay, Pompidou. La tirada funciona como juego de azar. Las acciones que efectúa el lanzador han sido filmadas, para posteriormente, recopilarlas en Santiago y producir un video.

La obra realizada colectivamente, "Dudo", es el presente catálogo y un video, que grafican y registran la acción, regida por una serie de reglas, como cualquier juego de azar que determina un ganador. Pero, ¿ganador de qué? Es a partir de esta pregunta, y del absurdo que inevitablemente conlleva todo intento de respuesta, que se activa el sentido de este proyecto. Creamos un juego para poner a competir nuestro trabajo. El juego funciona como metáfora de lo que se espera del aspirante a Magíster en Artes Visuales, la acción refiere paródicamente al anhelo de inscripción en una escena de arte local, e idealmente internacional. Trasludamos nuestra impronta artística a París y nos situamos en el museo, lugar paradigmático de legitimación artística. Comenzamos la competencia entre nosotros, pero frente a los que durante toda nuestra formación universitaria fueron modelos y referentes, estar frente a ellos con nuestra imagen es convertirlos en un aval. Evidenciamos la precariedad de la escena local situándonos dentro de ella entendiendo que el cursar el Magíster en Artes Visuales de la Universidad de Chile es también una suerte de legitimación. El encargo de elaborar una obra material, a partir de lo más significativo de nuestra propia producción, es abordado literalmente.

